

PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING BERBASIS VIDEO BAGI GURU DI SMK PGRI 2 BANDAR LAMPUNG

Hajjah Zulianti¹, Adenan Damiri², Putut Wisnu Kurniawan³
¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

¹hazaulie@gmail.com, ²adenandamiri@gmail.com, ³pututbukan@gmail.com

Abstrak: Situasi pandemi Covid-19 membawa dampak pada proses belajar dan mengajar di sekolah. Proses belajar dan mengajar di sekolah terhambat terutama pada teknis pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi ini tetap berlangsung namun secara virtual. Dalam hal ini, dibutuhkan metode dan media yang khusus yang dapat diterapkan secara efektif dan efisien pada proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memberikan pelatihan terkait penggunaan media pembelajaran daring berbasis video untuk mengatasi masalah pembelajaran di masa pandemi covid-19. Sasaran dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru di SMK PGRI 2 Bandar Lampung. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 11 April 2020 dan bertempat di SMK PGRI 2 Bandar Lampung. Hasil dan manfaat dari kegiatan pengabdian ini diantaranya adalah bertambahnya pengetahuan para guru terhadap media pembelajaran daring berbasis video yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, para guru juga mendapat kesempatan untuk berlatih menggunakan media pembelajaran tersebut yang secara langsung dipandu oleh para tim pengabdian kepada masyarakat.

Kata kunci: pelatihan, pembelajaran daring, video

***Abstract:** The Covid-19 pandemic situation has an impact on the teaching and learning process in schools. The learning and teaching process in schools is hampered, especially in the technical implementation of teaching and learning activities. The implementation of learning during this pandemic is still ongoing but virtually. In this case, special methods and media are needed that can be applied effectively and efficiently in the learning process. This community service activity provides training related to the use of video-based online learning media to overcome learning problems during the Covid-19 pandemic. The target of the implementation of this service activity is the teachers at SMK PGRI 2 Bandar Lampung. This service activity was held on April 11, 2020 and took place at SMK PGRI 2 Bandar Lampung. The results and benefits of this service activity include the increase in teachers' knowledge of online video-based learning media that can be used in the learning process. In addition, the teachers also had the opportunity to practice using these learning media which were directly guided by the community service team.*

Keywords: service, online learning, video

PENDAHULUAN

Guru sebagai pendidik memiliki kewajiban untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah. KBM pada masa normal dapat berlangsung secara tatap muka di sekolah. Namun, pada masa pandemic covid-19, Menteri Pendidikan dan kebudayaan memberikan keputusan untuk tidak melaksanakan KBM secara tatap muka atau disebut juga sebagai moda luring (luar jaringan) hingga situasi kembali kondusif seperti semula. Dalam hal ini, agar KBM tetap berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana yang telah dibuat oleh sekolah masing-masing, maka para guru dituntut untuk dapat melaksanakan KBM secara daring (dalam jaringan) atau disebut juga sebagai *online learning*.

Pembelajaran dengan moda daring atau *online learning* merupakan salah satu jenis pembelajaran dengan perangkat alat elektronik atau *electronic learning* yang menggunakan fasilitas komputer atau sejenisnya dan jaringan internet untuk menghubungkan antara guru dan siswa. Glori (2020) menjelaskan bahwa *online learning* merupakan salah satu pembelajaran dengan menggunakan media elektronik. Pembelajaran online merupakan contoh dari *e-learning* yang menggunakan jaringan internet untuk menghubungkan siswa dan guru, sehingga ada interaksi langsung dalam pembelajaran walau dalam ruang yang berbeda. *Online learning* merupakan pembelajaran yang *synchronous* karena pembelajaran ini mengharuskan guru memberikan interaksi secara langsung tanpa ada *delay* dalam menjawab. Sank dan Sitze (2004: 2) mengatakan bahwa *online learning involves the use of network technologies (such as the Internet and business networks) for delivering, supporting, and assessing formal and informal instruction*". Berdasarkan definisi tersebut, Sank dan Sitze menjelaskan bahwa pembelajaran online yaitu pembelajaran yang menggunakan

teknologi jaringan seperti jaringan internet dan jaringan bisnis lainnya. Melalui media pembelajaran tersebut maka para guru dapat mengirimkan materi pembelajaran, berdiskusi, dan kegiatan lainnya secara *synchronous* sehingga KBM tetap berjalan dengan baik walaupun tidak secara tatap muka. Seperti yang dikatakan oleh K dan Arnesi (2015:88) keuntungan penggunaan media pembelajaran online yaitu pembelajaran menjadi bersifat mandiri dan memiliki interaktivitas yang tinggi, mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar, dengan teks, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan dalam menyampaikan, meng-update, dan mengunduh isi atau materi pembelajaran. Selain itu, para siswa juga bisa mengirim email kepada siswa lain, mengirim komentar pada forum diskusi, memakai ruang chat, hingga link video conference untuk berkomunikasi langsung.

Menurut Soekartawi (2003) bahwa *online learning* mempunyai karakteristik sebagai berikut:

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik; dimana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relative mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang prorokoler.
2. Memanfaatkan keunggulan komputer (*digital media* dan *computer networks*)
3. Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (*self-learning material*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukan.

Pembelajaran berbasis elektronik yang salah satunya dalam bentuk pembelajaran moda daring dapat

dilakukan dengan menggunakan beberapa media seperti *learning management system* atau LMS dan *Content management system* atau CMS. Jenis-jenis media lainnya yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang sudah banyak digunakan di kalangan Pendidikan seperti *electronic mail* atau *e-mail*, *web blog*, *chat lines*, *discussion forum*, *video/audio*, *simulasi online*, *game online*, *video conferencing* dan sejenisnya (Suryadi: 2020).

Menurut Siahaan (dalam Waryanto, 2006: 12) terdapat beberapa hal penting sebagai persyaratan kegiatan pembelajaran *online* yaitu:

1. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan (internet)
2. Tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh siswa (mahasiswa)
3. Tersedianya dukungan layanan tutor (konsultasi) yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan.
4. Tersedianya Lembaga yang menyelenggarakan/mengelola kegiatan *e-learning*.
5. Sikap positif dari mahasiswa dan dosen terhadap teknologi computer dan internet.
6. Rancangan system pembelajaran yang dapat dipelajari/diketahui oleh mahasiswa.
7. System evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar mahasiswa.
8. Mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh Lembaga penyelenggara/pengelola.

Pada masa pandemi sekarang ini, sebegini besar sekolah telah memberikan fasilitas internet guna mendukung berjalannya proses KBM di sekolah secara daring. Selain itu, pemerintah Indonesia juga telah memberikan kuota internet secara gratis selama pandemi untuk menunjang proses

KBM. Fasilitas jaringan internet yang memadai tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal jika pemahaman terhadap media pembelajaran online juga tidak baik. Maka dalam kesempatan ini tim pengabdian masyarakat dari STKIP PGRI Bandar Lampung mengadakan pelatihan terkait media pembelajaran daring yang dapat digunakan oleh para guru selama masa pandemi covid-19 dan untuk memaksimalkan proses KBM. Media pembelajaran daring yang dijelaskan pada kegiatan pengabdian ini berfokus pada jenis media *video conference* yaitu *zoom meeting*.

Zoom meeting merupakan salah satu media pembelajaran online berbasis video. Aplikasi ini digunakan untuk berkomunikasi secara tatap muka maya (virtual) dengan durasi 40 menit untuk aplikasi *basic*. *Zoom cloud meetings* (ZCM) merupakan aplikasi meeting online dengan konsep *screen sharing*. Aplikasi ini memungkinkan pengguna bertatap muka dengan lebih dari 100 orang partisipan. Tidak hanya di PC atau laptop, aplikasi ini juga bisa diunduh di *smartphone* (Ilyas dan Liu, 2020: 35). Selain berkomunikasi verbal secara virtual, *zoom meeting* juga menyediakan fitur *chat* didalamnya yang dapat digunakan oleh pengguna (guru dan siswa) untuk berkomunikasi selama proses KBM.

Penggunaan media daring *zoom meeting* dalam pembelajaran menjadi lebih efektif karena aplikasi ini memberi kesempatan kepada siswa dan guru untuk berkomunikasi layaknya di dalam kelas secara tatap muka. Dalam hal ini, guru dapat membagikan materi melalui fitur *screen sharing* dan siswa dapat menyimak penjelasan dari guru dengan mendengarkan, membaca dan melihat secara virtual selama KBM berlangsung.

Seperti kebanyakan media-media pembelajaran lainnya, media *zoom meeting* tentunya juga memiliki kekurangan dalam penerapannya seperti terbatasnya waktu yang disediakan yaitu

40 menit untuk versi *basic zoom meeting* (gratis/tidak berbayar). Namun hal tersebut dapat diatasi apabila suatu lembaga memiliki kemampuan untuk menyediakan *zoom meeting* untuk yang versi *unlimited*.

Dalam proses KBM para guru dapat menggunakan media pembelajaran online seperti *zoom meeting* tersebut untuk menunjang berjalannya KBM. Namun, yang masih menjadi kendala yaitu terbatasnya pemahaman guru terkait media pembelajaran dengan moda daring khususnya aplikasi *zoom meeting* dan penggunaannya dalam proses KBM. Hal tersebut disebabkan karena tidak terbiasanya guru dalam menggunakan media-media pembelajaran online khususnya *zoom meeting* karena sebagian besar para guru pada saat melaksanakan proses KBM secara tatap muka hanya menggunakan buku-buku materi ajar tanpa menggunakan media-media pembelajaran berbasis daring. Selain itu, keterbatasan internet juga menyebabkan guru tidak dapat memanfaatkan media pembelajaran *online* secara maksimal.

Berdasarkan pemikiran sebagaimana digambarkan diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam kegiatan ini sebagai berikut:

1. Jenis-jenis media pembelajaran daring yang belum difahami oleh guru sehingga perlu mendapat penyuluhan dan pelatihan termasuk pembimbingan dan implementasinya dalam proses KBM.
2. Jenis-jenis media pembelajaran berbasis video belum digunakan secara maksimal dalam proses KBM.
3. Konsep pembelajaran daring atau *online learning* melalui aplikasi *zoom meeting*.

METODE

Kegiatan pengabdian dengan judul Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Bagi Guru di SMK PGRI 2 Bandar Lampung

dilaksanakan pada hari Sabtu 11 April 2020 bertempat di SMK PGRI 2 Bandar Lampung. Kegiatan ini berlangsung selama \pm 5 jam di mulai pukul 09.00 hingga 15.00 yang diikuti sebanyak 20 peserta.

Persiapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelum melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, yaitu:

1. Melakukan studi pustaka tentang materi media pembelajaran daring khususnya tentang *zoom meeting* untuk pembelajaran di masa pandemi covid-19.
2. Melakukan persiapan bahan dan alat pendukung pelatihan penggunaan *zoom meeting*.
3. Melakukan uji coba desain materi yang akan disampaikan.
4. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama sama tim pelaksana.
5. Mengirim surat kesediaan SMK PGRI 2 Bandar Lampung terkait dengan kesediaannya untuk mengikuti pelatihan.
6. Menerima tanggapan yang cukup antusias dari Bapak Kepala SMK PGRI 2 Bandar Lampung atas kesediaannya dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian pada tanggal 11 April 2020.
7. Tanggal 10 April 2020 melakukan pengecekan terkait kesiapan tempat dan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian agar dapat digunakan dengan baik pada saat pelaksanaan.
8. Menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Pada tanggal 11 April 2020, kegiatan pelatihan dimulai dari pukul 09.00 hingga 15.00 dengan susunan acara:

1. Peserta menempati ruangan
2. Pembukaan pelatihan oleh Guru SMK PGRI 2 yaitu: Sari Sufaeda, S.Pd. dan Ketua Pengabdian Kepada Masyarakat Drs. Adenan Damiri, M.M.
3. Penyampaian materi oleh Drs. Adenan Damiri, M.M., Hajjah Zulianti, S.Pd., M.A., dan Putut Wisnu Kurniawan, M.Pd. dibantu dengan 2 mahasiswa yaitu: Ayu Aprilia Putri dan Irvan Dodo sebagai asisten dalam kegiatan pengabdian ini.
4. Praktik penggunaan media *zoom meeting* diikuti oleh 10 siswa SMK PGRI Bandar Lampung dan guru-guru SMK PGRI Bandar Lampung.
5. Akhir kegiatan ditutup oleh ketua ketua pelaksana pengabdian.

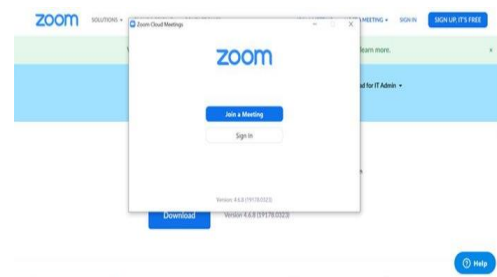
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara tatap muka bertempat di SMK PGRI Bandar Lampung. Sebelum pelaksanaan pengabdian berlangsung, para peserta diminta untuk menginstall aplikasi *zoom meeting* di komputer atau laptop untuk memudahkan penerapan aplikasi *zoom meeting* pada saat praktik penggunaan media tersebut. Selain itu juga, para guru dapat melihat secara langsung fitur-fitur yang disediakan pada *zoom meeting* sehingga dapat mengenali fitur-fitur tersebut dengan lebih baik pada saat materi disampaikan.

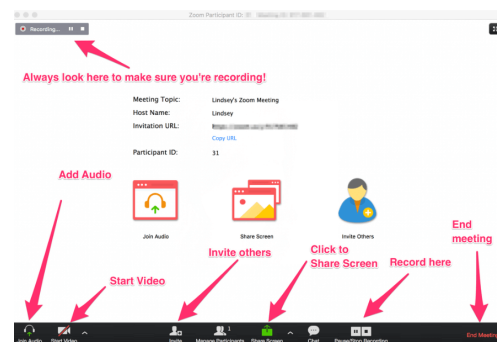
Pada sesi pertama, tim pengabdian menyampaikan materi terkait dengan media-media pembelajaran berbasis daring atau online. Media-media tersebut meliputi *zoom meeting*, *google meeting*, *google classroom*, *WhatsApp*, *google form*, *zoho form*. Pada sesi ini, pemateri menyampaikan pengertian, manfaat, kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran *online*. Penyampaian materi disertai dengan contoh atau gambar-gambar dari setiap aplikasinya. Selain itu juga, pemateri menyampaikan hal-hal

yang dibutuhkan pada saat aplikasi berbasis *online* ini diterapkan dalam proses KBM.

Pada sesi kedua, pemateri berikutnya melanjutkan penjelasan terkait dengan media pembelajaran yang berfokus pada media-media pembelajaran daring berbasis video. Dalam hal ini media pembelajaran berbasis video yang dipaparkan oleh pemateri yaitu aplikasi *zoom meeting* dan *google meeting*. Dalam pembahasan ini, pemateri menjelaskan perbedaan, kelemahan dan kelebihan diantara kedua media tersebut. Penyampaian materi pada sesi kedua disertai dengan penampilan secara umum kedua media tersebut. Kemudian, pemateri berfokus pada materi *zoom meeting* yang menjadi kajian inti dari pengabdian masyarakat ini. Dalam sesi ini, pemateri memaparkan secara rinci penggunaan *zoom meeting* serta memperkenalkan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Berikut adalah contoh fitur-fitur yang ada pada *zoom meeting*:



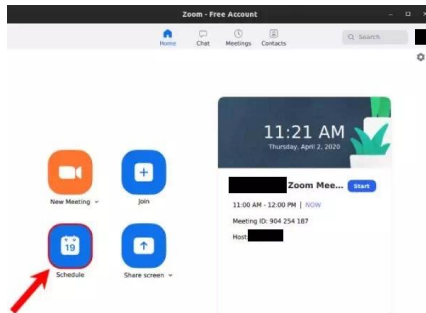
Gambar 1. Tampilan layar zoom pada awal *join meeting*



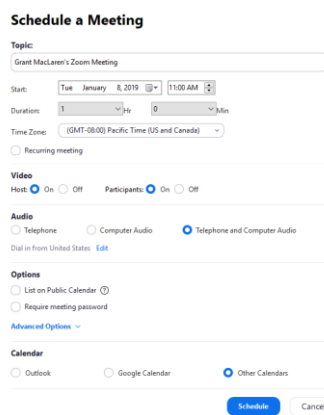
Gambar 2. Fitur-fitur dalam *zoom*

Pada sesi ketiga, pemateri secara langsung mendemonstrasikan penggunaan *zoom meeting* yang diikuti oleh para guru

yang telah menyiapkan aplikasi tersebut di komputer atau di laptop masing-masing. Sebelum pendampingan dimulai, guru diminta untuk menyiapkan materi yang akan digunakan pada saat percobaan *screen sharing*. Pendampingan penggunaan *zoom meeting* diawali dengan pembuatan *schedule* atau jadwal untuk pertemuan tatap muka virtual.



Gambar 3. Menu *scheduling* pada *zoom*



Gambar 4. Fitur *Scheduling* pada *zoom*

Dalam pendampingan, salah satu guru diminta untuk menjadi *host* pada *zoom meeting* dan guru-guru yang lainnya menjadi peserta atau partisipan. Setelah semua guru dapat memahami cara penggunaan *zoom meeting* untuk proses KBM, pada sesi berikutnya, setiap guru mencoba membuat *schedule* yang baru dan mengirimkan *invitation schedule* ke beberapa siswa sebagai simulasi penggunaan *zoom* yang sebenarnya pada proses KBM. Pendampingan dilakukan sampai pada tahap terakhir yaitu *end meeting*.

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, tim pengabdian memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Meningkatnya pemahaman guru-guru di SMK PGRI 2 tentang media-media pembelajaran online yang dapat digunakan dalam proses KBM.
2. Meningkatnya pemahaman guru tentang media pembelajaran online berbasis video.
3. Meningkatnya kemampuan guru dalam memahami penggunaan media *zoom meeting* dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga dapat memotivasi guru dalam melaksanakan proses KBM di masa pandemi covid-19.
4. Sebanyak 10 siswa SMK yang terlibat dalam praktik mengajar melalui penggunaan *zoom meeting*. Dalam praktik ini para siswa terlihat lebih antusias dan termotivasi dalam belajar di masa pandemic covid-19.

Evaluasi keberhasilan kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan selesai. Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari respon positif peserta berdasarkan sikap peserta saat mengikuti pelatihan penggunaan media pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom meeting* dan para guru telah mendapatkan informasi baru terkait dengan media-media pembelajaran online yang dapat digunakan dalam proses KBM. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil kuesioner yang telah diberikan kepada para guru di SMK PGRI Bandar Lampung.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian Masyarakat ini disambut dengan baik oleh para peserta. Sebagai hasil dari kegiatan ini, para guru memperoleh pemahaman tentang media-media pembelajaran online salah satunya aplikasi *zoom meeting* dan penggunaannya dalam proses KBM.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari kegiatan pengabdian ini antara lain:

1. Pengetahuan dan pemahaman guru terhadap media pembelajaran daring atau online meningkat.
2. Pengetahuan dan pemahaman guru terhadap media pembelajaran daring atau online berbasis video meningkat.
3. Pemahaman guru terhadap fitur-fitur dan penggunaan aplikasi *zoom meeting* mengalami peningkatan.
4. Guru mendapatkan pengalaman baru tentang media-media pembelajaran daring dan jenis-jenisnya khususnya media berbasis video seperti *zoom meeting*.

Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka selanjutnya perlu:

1. adanya kegiatan serupa yang menyampaikan materi tentang media pembelajaran online dengan jenis lainnya.
2. mengadakan pelatihan tentang media pembelajaran online lainnya berbasis video yang dapat digunakan dalam proses KBM, sehingga media yang digunakan dapat bervariasi.
3. mengadakan pelatihan tentang media pembelajaran online atau daring dengan khalayak sasaran yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Glori, Alvonsus. 2020. *Perbedaan Substansial E-Learning & Online Learning yang belum dipahami dan diketahui*. Tersedia di https://alvonsus.gurusiana.id/article/2020/05/perbedaan-substansial-e-learning-online-learning-yang-belum-dipahami-dan-diketahui-14334?bima_access_status=not-logged
- Ilyas dan Liu. 2020. Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Zoom Cloud Meeting Terhadap

Hasil Belajar Mahasiswa Fisika Universitas Flores. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*. Vol.6, No1. Hal: 34-38.

- K, Abdul Hamid dan Novita Arnesi. 2015. Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Vol. 2. No. 1. Hal: 85-99.

Shank, P., & Sitze, A. (2004). *Making Sense Of Online Learning A Guide For Beginners And Truly Sceptical. In Digital Age*. Pfeipper. Tersedia di <https://doi.org/10.1242/jeb.076570>

Soekartawi. 2003. Prinsip dasar e-learning teori dan aplikasinya di Indonesia. *Jurnal Teknodik*, No.12/VII/TEKNODIK/Oktobre 2003, 5-27.

Suryadi, Asip. 2020. *Online Learning*. Tersedia di: <https://edunesiana.blogspot.com/2020/05/online-learning.html>

Waryanto, Nur Hadi. 2006. *On-line Learning Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran*. *Pythagoras Jurnal Matematika Pendidikan Matematika*. Vol. 2 No 1. Hal: 10-23.

